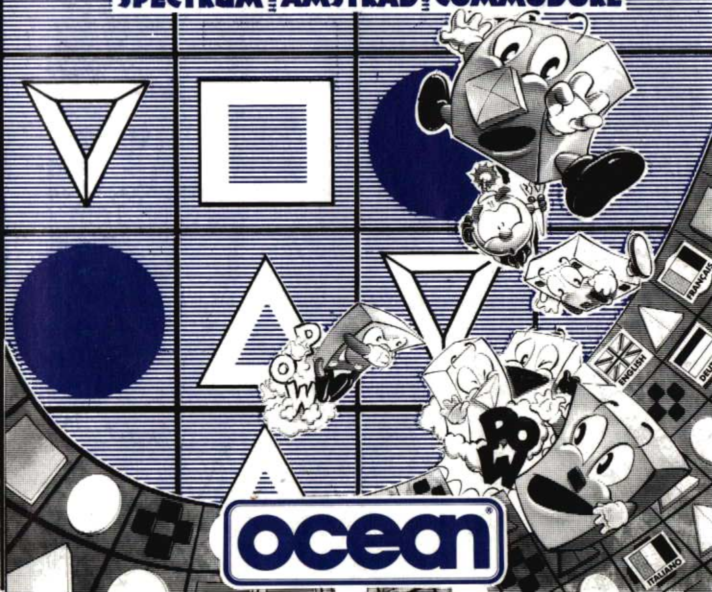
ATARI ST | AMIGA

PUZZNIC

SPECTRUM | AMSTRAD | COMMODORE



PUZZNIC SCENARIO

Puzznic is the puzzle game to top all puzzle games. There are 144 levels of frustration and excitement in this game of fiendish perplexity and diabolical puzzles.

Puzznic is a one-player game that is simple in execution and yet amazingly difficult to master. Addictive gameplay as you have never imagined! Just position the blocks and make them disappear. Better still - set off multi-block eliminations and rack up a high score!

LOADING

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. If you have two disk drives insert disk 1 into drive A and disk 2 into drive B. This program will then load automatically; follow on screen instructions.

AMIGA 500

Insert the disk into drive A and turn on the computer; the program will then load automatically.

AMIGA 1000

Insert the System disk; when the Workbench disk illustration appears insert the game disk; the program will then load automatically.

COMMODORE

CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

SPECTRUM

CASSETTE

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum+ then load as follows:- Type LOAD"" (ENTER). (Note there is no space between the quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

AMSTRAD

CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key. (The symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key.)

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key follow the instructions as they appear on screen.

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type I DISC and press ENTER/RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

CONTROLS

This is a one player game only which can be controlled by joystick (definable) and keyboard on the Spectrum and Amstrad, and Joystick only on the Commodore 64, Amiga and Atari ST.

To move a block, move the flashing cursor over the block and then press and hold the fire key. You can now move the block by pushing the joystick left or right. Blocks cannot be moved up or down by the joystick.

GAME OPTIONS

SPECTRUM AND AMSTRAD

Press the option key (default 'R') to pop up a control menu. You can select to continue, or retry which will reset the current level and timer allowing you to start again or quit.

The Spectrum version will allow you to swap the display between digit or block graphics.

COMMODORE 64, AMIGA AND ATARI ST

Press the space bar to pop up a control menu. You can select retry which will reset the current level and timer allowing you to start again, or continue the current game.

GAMEPLAY

The object of the game is to eliminate all the blocks from the screen within a preset time limit.

A block is eliminated when it is adjacent either horizontally or vertically to a block of the same type. A block that is falling will not eliminate any similar blocks that it passes. Blocks will only be eliminated when all the blocks on the screen have stopped falling.

SCORING

Points are awarded for eliminating blocks. If you can eliminate more than two blocks at once you will receive extra points, and if you can set off several block eliminations without using the joystick you will receive a larger score.

Bonus Points

Bonus points are awarded for completing a level and an extra bonus is given based on the amount of time left when the level is completed.

HINTS AND TIPS

* Plan your moves carefully.
* Try and remember each level so you can progress further each time.
* If you have any retries remaining, use them before your time runs out.

PUZZNIC

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

COMMODORE & AMIGA CONVERSION BY SOFTWARE CREATIONS.
SPECTRUM, AMSTRAD AND ST CONVERSION BY D. LYTTLE, MUSIC BY JONATHAN DUNN

Produced by D.C. Ward



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

PUZZNIC
SCENARIO

Puzznic est un cassette qui surpasse vraiment tous les autres. Il comprend 144 niveaux qui vous procureront des sensations fortes et des sentiments de frustration par la complexité diabolique de ce jeu malicieux.

Puzznic est un jeu à un joueur qui est simple à jouer et pourtant incroyablement difficile à maîtriser.

Un jeu irrésistible qui dépasse votre imagination! Il vous suffit de positionner les blocs et de les faire disparaître. Faites encore mieux en éliminant une série de blocs en une seule fois et marquez un bon nombre de points!

CHARGEMENT

ATARI ST

Mettez votre ordinateur et le lecteur de disques en fonction. Placez ensuite la disquette dans le lecteur. Ce programme se chargera alors automatiquement.

AMIGA 500

Placez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur sous tension; le programme se chargera alors automatiquement.

AMIGA 1000

Insérez le disque système; à l'apparition de l'illustration du disque d'utilitaires, introduisez la disquette du jeu; le programme se chargera alors automatiquement.

COMMODORE

CASSETTE

Placez la cassette dans votre enregistreur Commodore, la face imprimée en dessus et assurez-vous qu'elle est complètement réembobinée. Vérifiez que tous les fils sont reliés. Pressez les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément. Suivez les instructions à l'écran, PLAY ON TAPE. Ce programme se chargera alors automatiquement. Pour le chargement de type C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions C64.

VEUILLEZ NOTER: Ce jeu se charge en plusieurs parties; suivez les instructions à l'écran.

DISQÚE

Sélectionnez le mode 64. Mettez le lecteur de disques en fonction, placez le logiciel dans le lecteur de disques, l'étiquette au dessus. Tapez LOAD "*",8,1 (RETURN), la page de présentation apparaîtra et le programme se chargera alors automatiquement.

AMSTRAD

CPC 464

Placez la cassette réembobinée dans la platine, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent à l'écran. Si un lecteur de cassette est relié à l'ordinateur, tapez TAPE" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. (le symbole est obtenu en maintenant la touche majuscule abaissée et en appuyant sur la touche @.)

CPC 664 et 6128

Branchez un magnétophone à l'ordinateur en vous assurant que les fils sont correctement reliés conformément aux descriptions du livret d'instructions. Placez la cassette réembobinée dans le magnétophone, tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Suivez ensuite les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent à l'écran.

DISQUE

Placez la disquette programme dans le lecteur, la face A au-dessus. Tapez DISC et appuyez sur la touche ENTER/RETURN pour vous assurer que la machine puisse accéder au lecteur de disquette. Tapez ensuite RUN" DISC et appuyez sur la touche ENTER/RETURN; le jeu se chargera alors automatiquement.

LES COMMANDES

C'est un jeu à un seul joueur pouvant être commandé par joystick (définissable) et au moyen du clavier sur l'Amstrad. Seul le joystick peut être utilisé sur le Commodore 64, sur l'Amiga et sur l'Atari ST.

Pour déplacer un bloc, placez le curseur clignotant sur le bock et maintenez la touche tir enfoncée. Vous pouvez alors déplacer le bloc en poussant le joystick vers la gauche ou vers la droite. Vous ne pouvez pas faire monter ou descendre des blocs au moyen du joystick.

LES OPTIONS DU JEU

AMSTRAD

Appuyez sur la touche option (R par défaut) pour faire apparaître le menu de commandes. Vous pouvez choisir de continuer ou de vous remettre à l'essai ce qui réinitialisera le niveau courant et le chronomètre vous permettant de recommencer ou de sortir.

COMMODORE 64, AMIGA ET ATARI ST

Appuyez sur la barre d'espace pour faire apparaître le menu de commandes. Vous pouvez choisir de vous remettre à l'essai ce qui réinitialisera le niveau courant et le chronomètre, vous permettant ainsi de recommencer ou de continuer le jeu en cours.

LE JEU

Le but du jeu est d'éliminer tous les blocs de l'écran dans un temps limité prédéfini. Un bloc est éliminé s'il est adjacent à un autre bloc du même type, soit horizontalement, soit verticalement. Un bloc qui tombe n'éliminera pas d'autres blocs identiques qu'il rencontre. Les blocs seront seulement éliminés quand tous les blocs à l'écran auront cessé de tomber.

MARQUAGE DES POINTS

Les points sont accordés par bloc éliminé. Si vous éliminez plus de deux blocs à la fois, vous recevrez des points supplémentaires et si vous faites partir une série de blocs en une seule fois sans utiliser le joystick, vous obtiendrez un plus grand nombre de points.

Bonification

Des bons points sont accordés pour avoir terminé un niveau et un bon point supplémentaire est donné en fonction du temps qui reste à la fin du jeu.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

* Planifiez soigneusement vos déplacements.
* Essayez de vous rappeler chaque niveau afin d'avancer plus loin à chaque partie.
* S'il vous reste des réessais, utilisez-les avant que le temps qui vous est accordé se soit écoulé.

PUZZNIC

GENERIQUE

©1989 Taito Corp.
CONVERSION COMMODORE & AMIGA PAR SOFWARE CREATIONS
CONVERSION AMSTRAD ET ST PAR D.LYTTLE, MUSIQUE PAR JONATHAN DUNN
Produit par D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Ltd.

PUZZNIC
SZENARIO

Puzznic ist das Puzzlespiel aller Puzzlespiele. 144 Abschnitte voller Kopfzerbrechen und Faszination in diesem Spiel stellen Ihre Geduld auf die Probe.

Puzznic ist ein Spiel für eine Person, das sehr einfach zu spielen, aber erstaunlich schwer zu meistern ist. Hier erwartet Sie ein Spielvergnügen, wie Sie es noch nie zuvor erlebten! Legen Sie die Steine an die richtige Stelle, dann verschwinden sie. Schalten Sie die Mehrfach-Zerstörung aus, und überbieten Sie die Höchst-Punktezahl!

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen - befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das interne Laufwerk ein und schalten Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen.

AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen.

COMMODORE 64

KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und daß alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die Taste RETURN. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

BITTE BEACHTEN SIE: Das Spiel wird in mehreren Teilen geladen. Befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm.

COMMODORE 64 DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie LOAD "*",8,1 (RETURN). Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

CPC 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie ITAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. (Das Zeichen I erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664 und 6128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie ITAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmanweisungen.

CPC DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie IDISC, und drücken Sie die Taste ENTER, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die Taste ENTER zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine Person, das mit einem Joystick gesteuert wird. Auf dem Amstrad/Schneider CPC können Sie auch die Tastatur benutzen; die Tastenbelegung können Sie selbst bestimmen.

Zum Bewegen eines Steines, steuern Sie den blinkenden Cursor auf den gewünschten Stein, drücken den Feuerknopf und halten ihn gedrückt. Mit dem Joystick können Sie den Stein nun nach links oder rechts bewegen. Eine Bewegung nach oben oder unten ist nicht möglich.

SPIELOPTIONEN

Amstrad/Schneider CPC

Drücken Sie die Optionstaste (Voreinstellung ist 'R'), um das Kontroll-Menü aufzurufen. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

CONTINUE	-	Spiel fortsetzen
RETRY	-	Abschnitt von vorn beginnen
QUIT	-	Spiel beenden

Atari ST, Commodore 64 und Amiga

Drücken Sie die Leerfeldtaste, um das Kontroll-Menü aufzurufen. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

CONTINUE	-	Spiel fortsetzen
RETRY	-	Abschnitt von vorn beginnen

SPIELABLAUF

Ziel des Spieles ist, innerhalb einer bestimmten Zeit alle Steine vom Bildschirm zu entfernen. Ein Stein verschwindet, wenn ein anderer Stein des gleichen Typs neben oder über ihm zum Liegen kommt. Ein herunterfallender Stein beeinflußt nicht die Steine, an denen er vorbeifällt. Erst nachdem alle Steine ruhig liegen, werden die doppelten Steine entfernt.

PUNKTEWERTUNG

Für die vom Bildschirm entfernten Steine erhalten Sie Punkte. Können Sie mehrere Steine gleichzeitig entfernen, erhalten Sie Extra-Punkte, und falls mehrere Steine nacheinander entfernt werden, ohne daß Sie mit dem Joystick nachhelfen müssen, gibt es zusätzlich eine höhere Punktezahl.

Bonus-Punkte

Sie erhalten Bonus-Punkte für das Beenden eines Abschnittes, und zusätzliche Punkte für die verbliebene Zeit.

TIPS UND TRICKS

* Planen Sie Ihre Züge sorgfältig.
* Prägen Sie sich die Abschnitte gut ein, damit Sie beim nächsten Mal weiter vorankommen.
* Sofern Sie noch 'Neustarts' (Retries) übrig haben, benutzen Sie sie, bevor Ihre Zeit abläuft.

PUZZNIC

Danksagungen

©1989 Taito Corp.
C64 und Amiga Programmierung von Software Creations
Amstrad und Atari Programmierung von D. Lyttle
Musik von Jonathan Dunn
Deutsche Anleitung von Gunnar Binder
Produziert von D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Limited

PUZZNIC
SCENARIO

Puzznic è il il gioco di pazienza per eccellenza. Contiene 144 livelli di frustrazione e concitazione in un gioco che ti lascerà perplesso con i suoi diabolici giochi di pazienza.

Puzzinc è un gioco per un giocatore, di facile esecuzione, ma incredibilmente difficile da padroneggiare. Il gioco dallo sbalorditivo grado di assuefazione! Basta mettere in posizione i blocchi e farli sparire. O, ancora meglio, distruggere più blocchi alla volta per ottenere più punti.

CARICAMENTO

COMMODORE

CASSETTA

Metti la cassetta nel Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto e controlla che sia riavvolta fino all'inizio e che i cavi siano debitamente collegati. Premi il tasto MAIUSCOLE e il tasto RUN/STOP contemporaneamente. Segui le istruzioni a video: PREMI PLAY SULLA CASSETTA. Il programma si carica automaticamente. Per il caricamento del C128, digita GO 64 (INVIO), poi segui le istruzioni per il C 64. ATTENZIONE: Il gioco si carica in più parti: segui le istruzioni a video.

DISCO

Scegli il modo 64. Accendi il disk drive, inserisci il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto. Digita LOAD "*",8,1 (INVIO): compare la videata introduttiva e il programma si carica automaticamente.

COMANDI

Questo è un gioco per un giocatore, che può essere comandato mediante joystick (definibile) e tastiera sullo Spectrum e sull'Amstrad e joystick soltanto sul Commodore 64, Amiga e Atari ST. Per spostare un blocco, sposta il cursore lampeggiante sopra il blocco in questione, poi premi e tieni premuto il tasto di fuoco. A questo punto puoi spostare il blocco spingendo il joystick verso sinistra o verso destra. Non si possono spostare i blocchi verso l'alto o verso il basso con il joystick.

OPZIONI DEL GIOCO

Premi la barra spaziatrice per visualizzare il menu principale. Si può scegliere Retry, che ripristina il livello e il tempo attuale, onde consentirti di ripristinare il gioco o di continuare il gioco attuale.

ESECUZIONE DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è l'eliminazione di tutti i blocchi dal video entro un determinato periodo di tempo. Si può eliminare un blocco quando questo è adiacente in linea orizzontale o verticale ad un blocco dello stesso tipo. Un blocco in caduta non elimina i blocchi dello stesso tipo che incontra. I blocchi possono essere eliminati soltanto quando tutti i blocchi sul video hanno terminato la caduta.

PUNTEGGIO

Vengono assegnati punti per l'eliminazione dei blocchi. Se elimini più di due blocchi per volta, riceverai punti supplementari e, se riesci a eliminare più blocchi senza utilizzare il joystick, otterrai un punteggio più alto.

Punti supplementari

I punti supplementi vengono assegnati quando completi un livello e quando ti rimane a del tempo a disposizione al termine di ogni livello.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Programma con accortezza le tue mosse.

Cerca di ricordare ogni livello per terminarlo prima la volta successiva.

Se ti rimangono ancora dei tentativi a disposizione, usali prima dello scadere del tempo.

PUZZNIC

RICONOSCIMENTI

©1989 Taito Corp.
CONVERSIONE: SOFTWARE CREATIONS.
MUSICA: JONATHAN DUNN
Produzione: D.C. Ward


ocean